

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

Καθηγητής Ν. Αποστολίδης

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

Διαστάσεις του γηπέδου

Το γήπεδο είναι ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με μήκος 28μ. και πλάτος 15μ. Οι γραμμές του γηπέδου είναι εξωτερικές πάχους 5 εκατοστών μετρημένες από την εσωτερική πλευρά των ορίων του γηπέδου. Η οροφή πρέπει να απέχει από το έδαφος τουλάχιστον 7μ.

Εξοπλισμός

Το στεφάνι στερεωμένο οριζόντια στον πίνακα (ταμπλώ) απέχει από το έδαφος 3,05μ.

Οι διαστάσεις των πινάκων θα πρέπει να είναι οριζοντίως 1,80μ και κατακορύφως 1,05μ με τα χαμηλότερα άκρα τους να απέχουν 2,90μ από το δάπεδο.

Γραμμή ελεύθερης βολής

Μια γραμμή ελεύθερης βολής χαράσσεται παράλληλα σε κάθε τελική γραμμή. Η εξωτερική πλευρά της γραμμής πρέπει να απέχει από την εσωτερική πλευρά της τελικής γραμμής 5,80μ.

Γραμμή τριών πόντων

Η γραμμή των τριών πόντων χαράσσεται σε απόσταση 6,25μ από το κέντρο της στεφάνης.

Παίκτες- Διαιτητές-Γραμματεία αγώνα

Κάθε ομάδα αποτελείται από 12 παίκτες

Τον αγώνα αρχίζουν 5 παίκτες υποχρεωτικά

Κατά τη διάρκεια του αγώνα και όταν αποβάλλονται παίκτες με φάουλ, τότε κάθε ομάδα έχει το δικαίωμα να συνεχίσει μέχρι και με δύο παίκτες

Οι αριθμοί στις φανέλες των παικτών είναι από 4-15. Οι Εθνικές Ομοσπονδίες έχουν το δικαίωμα να εγκρίνουν για τις διοργανώσεις τους και άλλους αριθμούς με μέγιστο αριθμό δύο (2) αριθμούς.

Τον αγώνα διευθύνουν 2 διαιτητές. Στην Α1 διευθύνουν 3 διαιτητές.

Η γραμματεία αποτελείται από το σημειωτή, τον χρονομέτρη του αγώνα, τον χρονομέτρη των 24'' και το βοηθό σημειωτή

Χρονική διάρκεια

Ο αγώνας διαρκεί 4Χ10' με 2' διακοπή ανάμεσα στο 1ο-2ο και 3ο-4ο δεκάλεπτο και 15' διακοπή ανάμεσα στο 2ο και 3ο δεκάλεπτο

Ο χρόνος είναι καθαρός, δηλαδή σε κάθε σφύριγμα των διαιτητών σταματά

Εάν ο αγώνας είναι ισόπαλος δίνεται 5 λεπτά παράταση.

Παρατάσεις δίνονται μέχρι να αναδειχθεί νικητής.

Ο χρόνος μπαίνει σε λειτουργία όταν:

Κατά την αναπήδηση (Jump-ball) η μπάλα φθάσει στο ανώτατο ύψος και την κτυπήσει ένας από τους παίκτες που αναπηδούν

Κατά την επαναφορά της μπάλας, αυτή αγγίξει παίκτη που βρίσκεται μέσα στο γήπεδο

Σε αποτυχημένη τελική ελεύθερη βολή, ο πρώτος παίκτης έρθει σε επαφή με την μπάλα

Το χρονόμετρο σταματά όταν ο διαιτητής σημειώσει με σφύριγμα:

Παράβαση

Σφάλμα

Εμπλοκή

Ασυνήθη καθυστέρηση στην επαναφορά της μπάλας

Διακοπή του αγώνα για οποιαδήποτε αιτία

Διακοπή που οφείλεται σε τραυματισμό παίκτη

Παράβαση του κανόνα των 24'' μετά από σφύριγμα της γραμματείας

Επίσης, το χρονόμετρο σταματά όταν επιτευχθεί καλάθι και το χρονόμετρο είναι στα τελευταία λεπτά του αγώνα

Ανάπαυλες (Time-out)

Κάθε ομάδα δικαιούται 2 **Time-out** κατά το 1ο ημίχρονο και 3 κατά το 2ο ημίχρονο και 1 σε κάθε παράταση

Οι ομάδες δεν έχουν δικαίωμα να μεταφέρουν ανάπαυλα από το ένα ημίχρονο στο άλλο ή στην παράταση

Η ανάπαυλα διαρκεί 60'' και δίνεται σε νεκρό χρόνο αφού πρώτα έχει ζητηθεί

Ανάπαυλα μπορεί να πάρει μια ομάδα όταν δεχτεί καλάθι

Αναπήδηση (Jump-ball) γίνεται

Στην έναρξη του αγώνα και από εκεί και πέρα ισχύει η εναλλασσόμενη κατοχή για το ξεκίνημα όλων των επόμενων περιόδων

Αντικαταστάσεις παικτών

Δεν υπάρχει περιορισμός στις αντικαταστάσεις. Ο αντικαταστάτης ζητά ο ίδιος την αλλαγή πηγαίνοντας στη γραμματεία.

Αντικατάσταση παίκτη γίνεται:

Όταν ο διαιτητής σφυρίξει σφάλμα

Όταν ο διαιτητής σφυρίξει αναπήδηση

Όταν γίνει Time-out

Όταν ο διαιτητής διακόψει τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο

Όταν ο διαιτητής σφυρίξει παράβαση.

Σημειωθεί καλάθι στα δύο (2) τελευταία λεπτά της τέταρτης περιόδου ή κάθε παράτασης για την ομάδα που δέχτηκε καλάθι.

Παίκτης που εκτελεί ελεύθερη βολή δεν μπορεί να αντικατασταθεί παρά μόνο μετά την τελευταία επιτυχημένη βολή και μόνο αν αυτό έχει ζητηθεί προ της ενέργειας εκτέλεσης των ελεύθερων βολών

Δεν επιτρέπεται αντικατάσταση παίκτη που πηδά στο Jump-ball, εκτός στην περίπτωση τραυματισμού του

Περιπτώσεις 5''

Μέσα σε 5'' παίκτης ευρισκόμενος εκτός γηπέδου πρέπει να επαναφέρει την μπάλα στο γήπεδο, διαφορετικά ο διαιτητής σφυρίζει αλλαγή κατοχής μπάλας

Μέσα σε 5'' παίκτης ευρισκόμενος μέσα στο γήπεδο και κατέχει την μπάλα, πρέπει να τη μεταβιβάσει, να κάνει ντρίπλα ή σουτ, εφ' όσον μαρκάρεται πιεστικά διαφορετικά ο διαιτητής σφυρίζει αλλαγή κατοχής μπάλας

Μέσα σε 5'' από τη στιγμή που παίκτης πάρει την μπάλα από τον διαιτητή για να εκτελέσει ελεύθερη βολή, πρέπει να σουτάρει, διαφορετικά χάνει το δικαίωμα αυτής της βολής.

Πότε έχουμε: δύο βολές, μια βολή και τρεις βολές

Δύο βολές εκτελεί ο παίκτης που θα κερδίσει φάουλ πάνω στην προσπάθειά του να επιτύχει καλάθι

Δύο βολές εκτελούνται σε κάθε τεχνική ποινή

Δύο βολές εκτελούνται μετά από κάθε φάουλ μετά τα τέσσερα ομαδικά

Μια βολή εκτελείται όταν επιτευχθεί καλάθι και έχει προηγηθεί φάουλ (φάουλ και μετράει)

Τρεις βολές εκτελούνται όταν στην προσπάθεια για σουτ 3 πόντων γίνει φάουλ

Αντιαθλητικό σφάλμα (φάουλ)

Για να κρίνουν οι διαιτητές κατά πόσο ένα σφάλμα είναι αντιαθλητικό οφείλουν να εφαρμόσουν τις ακόλουθες αρχές:

Αν ένας παίκτης δεν κάνει προσπάθεια για να παίξει την μπάλα και κάνει επαφή

Αν ένας παίκτης στη προσπάθειά του να παίξει τη μπάλα, προκαλεί υπερβολική επαφή (σκληρό σφάλμα), τότε η επαφή θα κρίνεται σαν αντιαθλητική

Το αντιαθλητικό σφάλμα, αναγράφεται στο φύλλο αγώνα και τιμωρείται με 2 ελεύθερες βολές και κατοχή της μπάλας

Παίκτης που συμπληρώνει τα 5 σφάλματα αποβάλλεται από τον αγώνα

Όταν δύο παίκτες υποπέσουν σε σφάλμα ταυτόχρονα ο ένας στον άλλο, χρεώνονται από ένα σφάλμα

Χρόνους που μετράνε οι χρονομέτρες

Τον χρόνο του αγώνα

Τον χρόνο των 24' (Σε 24'' πρέπει να ολοκληρωθεί μια επίθεση)

Χρόνους που μετρά ο διαιτητής

Τον χρόνο των 3''

Απαγορεύεται σε επιτιθέμενο παίκτη να μείνει παραπάνω από 3'' μέσα στην αντίπαλη ρακέτα

2. Τον χρόνο των 8''

Σε 8'' πρέπει η ομάδα με την κατοχή μπάλας, να περάσει από τη ζώνη άμυνας στη ζώνη επίθεσης

3. Τον χρόνο των 5''

Οι χρόνοι των 24'' και των 3'' ανανεώνονται όταν η μπάλα αλλάξει κατοχή

Ο χρόνος των 24'' δεν ανανεώνεται, όταν στη διάρκεια της επίθεσης η μπάλα βγει στα πλάγια από παρέμβαση αμυνόμενου παίκτη

Μπρος-πίσω

Για να υπάρξει παράβαση μπρος-πίσω πρέπει:

Η επιτιθέμενη ομάδα να έχει κατοχή μπάλας στο χώρο επίθεσης

Ο τελευταίος παίκτης που θα ακουμπήσει την μπάλα όταν αυτή γυρίσει πίσω θα είναι επιτιθέμενος και

Ο πρώτος παίκτης που θα αγγίξει την μπάλα όταν αυτή γυρίσει πίσω πρέπει να είναι παίκτης της επιτιθέμενης ομάδας

Τεχνικές ποινές

Σε παίκτη που αγωνίζεται: Χρεώνεται στην προσωπική του μερίδα στο φύλλο αγώνα και παίκτης της αντιπάλου ομάδας εκτελεί 2 ελεύθερες βολές και η μπάλα επαναφέρεται από το πλάι

Σε προπονητή ή αναπληρωματικό παίκτη: αναγράφεται δίπλα στο όνομα του προπονητή στο φύλλο αγώνα με το λεπτό που έγινε, εκτελούνται δύο ελεύθερες βολές και η μπάλα δίνεται από έξω, στην ομάδα που κέρδισε την τεχνική ποινή

Ομαδικά σφάλματα

Όταν μια ομάδα έχει συμπληρώσει 4 σφάλματα σε κάθε δεκάλεπτο, τότε η αντίπαλη ομάδα σε κάθε σφάλμα που κερδίζει εκτελεί δύο ελεύθερες βολές

Απαγορεύεται

Σε αμυνόμενο παίκτη να κόψει την μπάλα πάνω από το στεφάνι όταν αυτή κατεβαίνει προς το καλάθι

Επίσης απαγορεύεται να αγγίξει το δίχτυ, το ταμπλώ ή το στεφάνι όταν η μπάλα είναι πάνω στο στεφάνι

Όταν γίνει σουτ με ταμπλώ απαγορεύεται να κόψει την μπάλα από τη στιγμή που αυτή χτυπήσει στο ταμπλώ πάνω από το ύψος της στεφάνης και πηγαίνει προς το καλάθι

Σε αυτές τις περιπτώσεις το καλάθι μετρά άσχετα από την κατάληξη της μπάλας

ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

Κατά τη διάρκεια των 2 τελευταίων λεπτών της 4ης περιόδου και κάθε παράτασης αν χορηγηθεί time out

- α) μετά από έγκυρο καλάθι στην ομάδα που δεν σκόραρε
- β) στην ομάδα που δικαιούται την κατοχή της μπάλας στον πίσω χώρο της

Η επαναφορά της μπάλας μετά το time out θα γίνει από την προέκταση της κεντρικής γραμμής στην απέναντι πλευρά της γραμματείας.

Η μπάλα μπορεί να μεταβιβαστεί στον μπρος ή και τον πίσω χώρο του γηπέδου.